

Som 7 fingre i samme røv

Spilleregler til “Som syv fingre i samme røv”

Antal spillere: 3–6

Antal kort i alt: 60 (15 i hver farve, Rød, Gul, Grøn og Blå)

Om spillet

Som syv fingre i samme røv er et strategisk kortspil, hvor evnen til at tælle kort, tilpasse sin taktik og spille sine kort på det rette tidspunkt er afgørende. Der er ingen trumf i spillet. Spillere skal altid bekende farve, hvis muligt, og det højeste kort i den spillede farve vinder stikket. Kan man ikke bekende farve, må man smide et vilkårligt kort.



Der er én joker i spillet: **Blå 5**. Når Blå 5 spilles, vinder man automatisk stikket. Jokeren må dog **ikke** spilles, hvis spilleren kan bekende farve. Tilgængæld skal man bekende farve, også selv om Blå 5 er den eneste tilbage i den farve.

Point tildeles gennem fem forskellige kategorier, som kan give både plus- og minuspoint. Fire af kategorierne er markeret med farvede ringe på kortene.

Pointkategorier

Grøn kategori – 1'er-kategorien (*De har en grøn ring yderst på kortets billedside*)

Omfatter alle kort med værdien 1 (rød, blå, grøn og gul – i alt 4 kort).

- Hvert 1-tal giver **+2 point**
- Samler man **alle fire 1'ere**, giver det i stedet **-10 point**



Dette princip – gælder kun for denne kategori, hvorimod i de andre kategorier er det omvendt, der giver det minus point at få nogle af kortene, men kan man samle dem allesammen i en kategori, så giver det plus point.

Gul kategori – Odd-kort-kategorien (De har en gul ring yderst på kortets billedside)

Omfatter følgende tre kort:

- Gul 10
- Blå 2
- Grøn 13
- Hvert kort giver **-4 point**
- Samler man alle tre i samme runde, giver det i stedet **+15 point**



Blå kategori – 12'er-kategorien (De har en blå ring yderst på kortets billedside)

Omfatter alle 12'ere (rød, blå, grøn og gul – i alt 4 kort).

- Hver 12'er giver **-3 point**
- **Blå 12** giver dog **-6 point**
- Samler man alle fire 12'ere, giver det **+20 point**



Rød kategori – Røde kort (De har en rød ring yderst på kortets billedside)

Omfatter alle røde kort (15 stk).

- Hvert rødt kort giver **-1 point**
- **Rød 12** giver **-3 point**
- Samler man alle røde kort, giver det **+25 point**



Samler man ikke alle de røde kort, så tæller man de point sammen som står på kortene. Dog hvis en har samlet alle 12'er-kortene, så tæller den ikke som en rød 12'er også. Ligeledes hvis man har taget rød 1, men ikke har samlet hele den røde serie, så tæller den røde 1'er som +2 point. Har man samlet hele serien, så får man +25 point, men ikke også +2 point for Rød 1.

Stikkategori – Andet og sidste stik

- Andet stik: **-4 point**
 - Sidste stik: **-4 point**
 - Tager man både andet og sidste stik: **+10 point**
-

Spilleets faser

Spilfase (3 runder)

Spilfasen består af tre runder.

- Alle kort deles ud.
- Spillerne bytter kort med spilleren til venstre:
 - **3–4 spillere:**
 - Runde 1: byt 2 kort med spilleren 1 plads til venstre
 - Runde 2: byt 2 kort med spilleren 2 pladser til venstre
 - Runde 3: byt 2 kort med spilleren 3 pladser til venstre
 - Ved 3 spillere skal man dermed bytte med sig selv
 - **5–6 spillere:**
 - Der byttes kun 1 kort, efter samme rotationsprincip

Spillet startes af spilleren til venstre for kortgiveren. Farve skal altid kendes, hvis muligt. Er man renonce, må man smide et valgfrit kort eller **Blå 5**. Spillerne kan taktisk vælge enten at give strafpoint målrettet til enkelte modspillere eller forsøge at sprede strafpointene.

Husk at notere, hvem der tager **andet og sidste stik**.

Når runden er færdig, tælles pointene og noteres.
Spilfasen gentages i alt tre gange.

Byggefase

Efter tre spilrunder følger én byggefase.

- Alle kort deles ud igen.
- Alle pointkategorier gælder, inkl. andet og sidste stik.
- Spilleren efter kortgiveren starter.

Spillerne lægger på skift ét kort på bordet. Man **må ikke** lægge et kort, hvis dets værdi kan samles med eksisterende kort på bordet – i så fald skal man tage stikket hjem. Hvis der på bordet er bygget 11 og der ligger en 3'er på bordet også, så kan man ikke smide en 14'er på bordet, så skal man tage det som et stik.

Man må bygge videre på en bunke (fx lægge en 12'er på en 12'er), **så længe man stadig har et kort med samme værdi på hånden**, så man senere kan tage bunken hjem. En anden spiller må også gerne tage stikket.

Kan man ikke bygge noget og man allerede har bygget, skal man tage den bunke, man har bygget på – man må ikke blot smide et kort og vente.

Man må gerne bygge videre på en andens bunke, såfremt der ikke er lagt samme værdi 2 gange i bunken.

Blå 5 tager i denne fase **alle kort på bordet**.

Når bordet er ryddet for kort, opnår spilleren en **“svupper”**: Et kort fra ens bunke vendes med billedsiden op for at markere dette. En svupper giver **+2 point**.

Når der tages kort hjem fra bordet, tages der et stik, husk at andet og sidste stik også gælder i denne fase, samt alle point kategorierne.

Kortbytning i denne runde:

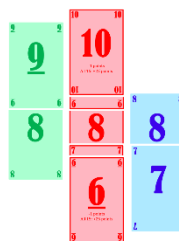
- **3 spillere:** byt 2 kort til hver modspiller
- **4–6 spillere:** byt 1 kort til hver modspiller

Spilfase igen (3 runder)

Efter byggefase spilles endnu en spilfase på tre runder, identisk med den første. Kortgiveren skifter med uret.

Kabalefase (sidste fase)

- Alle kort deles ud.
- Kortbytning som i byggefase.
- Spilleren efter kortgiveren starter.



Spillet starter med, at en spiller lægger en **8'er**. Har man ingen 8'er, siger man pas og turen går videre til næste spiller.

Der kan herefter bygges **op eller ned fra 8'eren i samme farve**. Kan man ikke lægge et kort der passer til det der

ligger på bordet, eller man ikke har nogen 8'er på hånden, må man passe.

Den spiller, der først slipper af med alle sine kort, vinder runden og spillet stopper her. De øvrige spillere får **-10 point pr. kort**, de har tilbage på hånden.

I denne fase gælder **ingen farvekategorier, ingen stikkategori og ingen joker**.

Vinder

Den spiller, der efter alle faser har **flest pluspoint eller færrest minuspoint**, vinder spillet.

Alternative spille former.

Kombiner gerne runderne som I selv syntes passer Jer bedst, det oplæg der er givet herover, vil passe med en jævn fordeling af pointene, samt give en spilletid på ca. 60-75 minutter, når man har spillet det et par gange.

En anden skæg version er at spille sammen i hold af 2, og så samle point i fællesskab. Det giver et helt andet teknisk spil, hvor man har en makker som kan tage nogle af stikkene også.